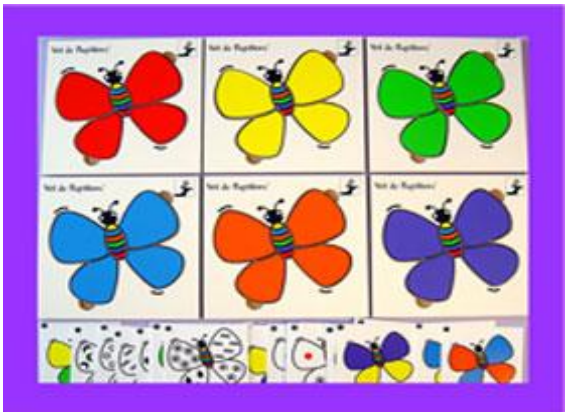
MÉDIATHÈQUE

CDDP du LOT ET GARONNE

48 bis, rue René Cassin - 47 000 AGEN - Tél : 05.53.77.34.43

CATALOGUE JEUX EDUCATIFS



Réserver en ligne sur notre catalogue

Le classement suivant est indicatif ; certains jeux peuvent couvrir plusieurs notions.

SOCIÉTÉ, CITOYENNETÉ

LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE :

• **Traffico**, A. Mauffrey, I. Cohen, Nathan **Cote J 301**
[Cycle 1 - 2]

Jeu de société destiné à faire découvrir et respecter **les règles essentielles du code de la route aux jeunes enfants**. Présenté sous la forme ludique d'un jeu de l'oie, il met en situation les enfants sur le trajet de l'école. Chacun, selon qu'il soit piéton ou automobiliste, emprunte différents parcours, en respectant les consignes données par les dés, les cartes et sur certaines cases du plan de jeu.

Contenu : 1 plateau de jeu cartonné
4 pions en bois en 4 couleurs (2 voitures et 2 piétons),
2 dés,
Panneaux autocollants

ENTRAIDE, COOPÉRATION :

• **L'île aux clés,** Nathan **Cote J 302**
[Cycle 1et 2]

C'est sur l'**entraide** et la **coopération** que reposent les principes de ce jeu. Après avoir gagné chacun leur clé, les enfants doivent s'allier pour délivrer le petit lion avant que le monstre ne l'attrape.

Contenu : 1 plateau de jeu cartonné
12 pierres,
4 clés en carton
6 figurines en bois
1 dé consigne,
1 règle du jeu
1 livret pédagogique.

LANGUES

ANGLAIS :

• **Guess and Tell**, Paille, Valérie, Le Quérré, Patrice, Editions du Grand Cerf, 2008 . **Cote J 401**

[Cycle 2- Cycle 3]

GUESS AND T
QUESTIONS
What is yellow ? / What colour's the monkey ?
What is green ? / What colour's the car ?
What is in the car ? / What is in the green car ?
Where is the monkey ? / Where is the yellow monkey ?
answer
14

Cet outil de validation des acquis en communication langagière propose plusieurs ateliers de jeux oraux en anglais, utilisables dès la fin du cycle 2. Les activités proposées favorisent l'évaluation - individuelle ou collective - des compétences des élèves en vocabulaire et déduction, compréhension, lecture et prononciation, coordination visuelle et auditive.

Le jeu centré sur l'oralité permet de valider les bases de la communication. L'écoute et la restitution d'informations sont au cœur des activités proposées.

Champs lexicaux : Couleurs, taille, nombres, localisation, positionnement, animaux

Syntaxe : Phrases simples, phrases interrogatives, différenciation des articles «a» et «the».

Contenu: 1 plateau de 56 cases et 1 lot de jetons ;
56 cartes illustrées au Recto et questions au Verso ;
72 cartes 'riddles' (devinettes) avec réponses au dos ;
1 fiche annexe de 185 questions.

ESPAGNOL :

• **Las Mascaras – Laminas para desarrollar interesantes activades**, Brummer, Katy et allii. 1996. **Cote J 402**
[Cycle 2- Cycle 3]

16 personnages très spéciaux à travers lesquels l'élève trouvera la motivation pour agir, créer et communiquer. Le guide suggère à l'enseignant des activités et des jeux didactiques.

Contenu: 16 personnages cartonnés
1 guide de l'enseignant.

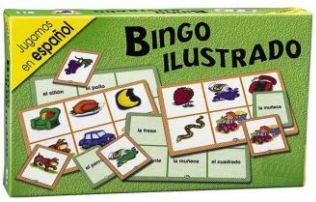
• **El juego de los officios**, Eli, 1996. **Cote J 403**
[Cycle 2- Cycle 3]

A travers ses 132 cartes, ce jeu permet d'apprendre les noms et les caractéristiques de 40 métiers. Il est utilisable tant à l'école qu'à la maison. 40 cartes présentent des dessins de ces métiers, 40 autres les noms espagnols correspondants, et les 40 suivantes expliquent brièvement, à travers des phrases simples, les caractéristiques de chacun. La règle suggère une série d'activités sympathiques à réaliser.

Contenu: 132 cartes
1 guide.

• **Bingo Ilustrado**, Eli, 2001. **Cote J 404**
[Cycle 2- Cycle 3]

Jeu pour appréhender le vocabulaire de base dès le niveau débutant.



Ce loto illustré est basé sur un jeu amusant permettant de mémoriser agréablement 100 mots basiques en espagnol dans différents champs lexicaux : les animaux, les couleurs, les formes, les aliments, les objets de la maison, le temps atmosphérique, la nature, les vêtements, les jeux, les moyens de transport, l'école.

Contenu : 100 cartes recto-verso : un dessin sur une face et un mot sur l'autre.
32 cartes bingo
1 guide proposant des activités ludiques.

- **Jugamos en espanõl**, Eli, 2001. **Cote J 405**

[Cycle 2- Cycle 3]

Un jeu de cartes très amusant, destiné aux jeunes élèves débutants en espagnol, pour apprendre facilement 60 mots basiques de la langue espagnole. Il permettra une rapide mémorisation des mots les plus courants de la langue.

Contenu : 120 cartes
1 notice avec les règles de jeux 1 et 2.

• El juego de los números, Eli, 1996. **Cote J 406**
[Cycle 2- Cycle 3]

Un petit jeu qui permettra d'apprendre les nombres de 1 à 100 en espagnol, à mettre en place en groupe. Chaque carte comporte une face avec le nombre en chiffres et l'autre avec le nombre en lettres.

Contenu : 100 cartes,
32 cartons
1 guide

MATHÉMATIQUES

NUMÉRATION :

• **Mathador : L'univers des chiffres,** Trouillot Eric, CRDP de Franche-Comté, Besançon/Mathador, Oiselay, 2001. **Cote J 501**
[Cycle 3-6e – 5e]

MATHADOR
Une approche ludique et motivante des mathé
pour devenir le champion du calcul mental e
Et en classe ?
Comment jouer ?

Mathador se joue à 2, 3 ou 4 joueurs ou en équipes de 2 ou 3 joueurs. Il permet de jouer en calculant et de calculer en jouant. Le jeu peut également donner la possibilité à un élève en difficulté de se libérer des contraintes psychologiques inhérentes à une approche plus classique du calcul et d'aborder le calcul de façon différente et plus ludique.

Contenu : 1 plateau de jeu,
4 quilles,
1 sablier,
250 cartes,
8 dés,
1 livret,
1 bloc de feuilles,
4 crayons de papier

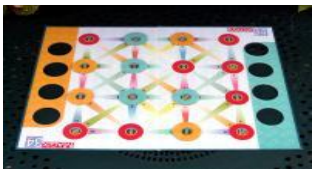
• **Mathador Flash,** Eric Trouillot, CRDP de Franche-Comté, Besançon / L2D, Luxeuil-les-Bains, 2010. **Cote J 502**
[Cycle 3-6e]

En jouant à Mathador Flash, chaque opération rapporte des points : l'addition (1 point), la soustraction (2 points), la multiplication (1 point) et la division (3 points). Il faut donc chercher à faire le plus possible de soustractions et de divisions pour obtenir le meilleur score possible. Le coup Mathador, c'est-à-dire utilisation des 5 nombres et des 4 opérations chacune une fois, rapporte 13 points.

La rapidité est récompensée : bonus de 3 points pour un calcul réalisé en moins de 10 secondes, bonus de 2 points pour un calcul réalisé entre 10 et 20 secondes et 1 point de bonus pour un calcul réalisé entre 20 et 30 secondes. Chaque coup est à réaliser en moins d'une minute.

Contenu : 5 dés blancs,
3 dés rouges,
1 sablier,
1 bloc de feuilles de scores,
1 bloc-notes ;
1 livret pédagogique téléchargeable (12 p.)

• **Magix 34. Un jeu qui va compter !** Faradji, Didier, CRDP de l'Académie de Besançon, 2001 **Cote J 503**
[Cycle 3]



Magix 34, utilise les propriétés du carré magique. Il est coédité par le C.R.D.P. de Franche-Comté et la Cité des sciences et de l'industrie.

Le tablier de jeu représente un carré magique parfait. Tous les nombres de 1 à 16 sont représentés une fois et une seule. La somme de 34 est obtenue dans toutes les colonnes, rangées, diagonales, ainsi que dans de nombreux groupements symétriques.

Chaque joueur à tour de rôle pose un anneau sur un nombre. Le but est de totaliser 34 avec ses 4 anneaux. Lorsque tous les anneaux sont posés, on les déplace un à un, dans l'une des huit directions possibles, toujours pour atteindre la somme fatidique. Le premier qui y parvient a gagné.

Contenu : jeu de pions,
Tablier carré et pions,
Tablier 4 x 4 cases
Pions

• **Mathador Kid : l'univers des chiffres,** Trouillot, Eric, CRDP de l'Académie de Besançon. **Cote J 504**
[Cycle 1 et 2]

6 gros dés originaux et agréables à manipuler pour réaliser 36 activités pédagogiques simples et variées. Mémorisation, comparaison, dénombrement, calcul mental, construction de collections..., ce jeu mathématique est un outil idéal pour apprendre et comprendre les nombres.

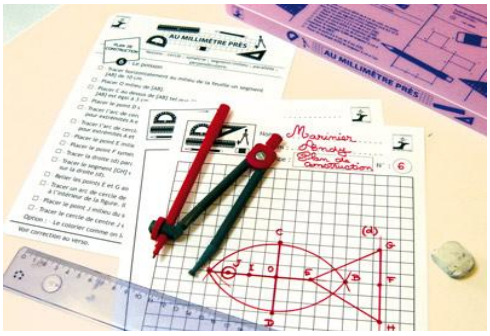
Ludique et motivant, la manipulation des polyèdres de grande taille fait progresser chaque élève dans la connaissance et l'apprentissage des nombres. Les dés servent de support à des activités de comparaison et surtout de calcul mental.

Mathador Kid a été conçu par Eric Trouillot, professeur de mathématiques et créateur des jeux de référence Mathador et Mathador junior.

Contenu : 6 dés
Fiches d'activités

GÉOMÉTRIE :

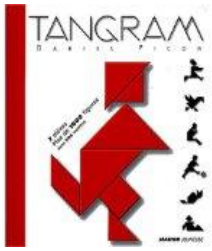
• **Au millimètre près : jeu de consignes géométriques.** Editions Pédagogiques du Grand Cerf. **Cote J 505**
[Cycle 3]



Jeu de consignes géométriques permettant de développer des attitudes (comme savoir lire des consignes ; rigueur, précision des tracés et justifier et contrôler les résultats), des capacités et des connaissances (connaître le bon vocabulaire, les figures, tracer des figures et réaliser des agrandissements ou des réductions).

Contenu : 1 notice
6 grandes fiches
36 petites fiches
1 fiche d'autocorrection
1 fiche quadrillée à dupliquer
2 feutres à eau

• **Tangram**, Picon Daniel, Mango Jeunesse, 1997, 207 p. **Cote J 506**
[Cycle 3]



Tangram est un très ancien jeu de puzzle chinois. Contrairement à nos puzzles occidentaux, qui utilisent des centaines de pièces pour réaliser une seule image, le Tangram n'utilise que les sept pièces d'un carré pour réaliser des centaines de modèles. Dans cet ouvrage, sont présentées plus de 1 000 figures classiques (ainsi que 500 inédites) de ce jeu d'origine chinoise, classées par thèmes (animaux sauvages et domestiques, personnages, architecture, bateaux). leurs solutions

DÉCOUVERTE DU MONDE

LE DÉVELOPPEMENT DURABLE :

• **Trier pour la planète**, Nathan. **Cote J 507**
[Cycle 2]

Un jeu de parcours pour sensibiliser les enfants à la préservation de l'environnement par le tri des déchets pour les recycler.

L'objectif est d'avoir, le premier, déchargé ses 4 poubelles triées par types de déchets (ordures ménagères, verre carton, plastique et métal) dans les 2 usines de recyclage situées sur un parcours. Chaque enfant dispose d'un camion poubelle de 4 poubelles vides et tire les cartes déchets dans la pioche. Mais attention, des embûches l'attendent : crevaison, panne d'essence...

Contenu : 1 plan de jeu cartonné représentant un parcours ;
4 camions poubelle en carton dans lesquels sont illustrées 4 poubelles de tri ; 16 poubelles en carton en 4 couleurs. Verte = verre ; Bleue = ordures ménagères ; Rouge = carton ; Jaune = plastique et métal) ; 92 cartes de tri. ; 4 pions en bois en forme de camions pour avancer sur le parcours ; 1 dé ; 1 sac de tissu pour mettre toutes les cartes de tri ; 1 planche récapitulative des déchets à trier ; 1 règle de jeu.

LES PHÉNOMÈNES NATURELS :

• **Jeu des 7 familles. Pour la Prévention des risques naturels,** Ministère de l'aménagement du territoire, et de l'environnement, 2000. **Cote J 508**
[Cycle 2]

Jeu des 7 familles sur les risques naturels : avalanche, cyclone, feu de forêt, mouvement de terrain, inondation, volcan, séisme.
Les "membres" de la famille sont : la connaissance, la surveillance, l'information, la prévention, la protection, la préparation

• **La découverte des phénomènes naturels,** *C'est pas sorcier*, France 3, Clementoni. **Cote J 509**

[Cycle 3]

Un jeu pour mieux connaître et comprendre le fonctionnement de notre planète.

A l'aide de fiches illustrées et de sympathiques expériences, faciles à réaliser, Fred et Jamy nous expliquent les phénomènes naturels. Météo, vent, eau, effet de serre et volcans sont les thèmes abordés dans le coffret d'expériences

SCIENCES DE LA VIE :

• **Mémo Photos. Fruits et Légumes.** Koch, François, Jeux FK, 2002.

Placer toutes les cartes faces cachées, sur la table (flore ; fruit ; plante alimentaire ; plante potagère, légume). Chaque joueur retourne à son tour 2 cartes au choix. S'il retourne 2 cartes identiques, il gagne la paire et peut rejouer. Le joueur qui a récupéré le plus de paires gagne la partie.

La boîte contient 60 cartes **Cote J 510**

[Cycle 2]

• **Elysium. Construisez le plus beau des jardins à l'ancienne,** Sharman, Rosie, La Mèche Rebelle Editions, 2002. **Cote J 511**
[Cycle 2 et 3]

Soignez vos plantes contre la sécheresse et les maladies que vous infligeront vos adversaires. Achetez les aromatiques qui vous manquent et terminez le premier le parterre de vos rêves !

Contenu : 162 palets (dont 16 plantes aromatiques, 4 palets cadrans solaires, 10 palets pièces, 48 palets parterre, 12 palets « problèmes », 12 palets « remèdes ») ; 1 petit lexique des plantes ; 1 règle de jeu français –anglais.

• **Jeu des 7 familles, Plantes sauvages,** Les 7 familles de Trotte-menu, Bertrand, Bernard, Editions de Terran. **Cote J 512**
[Cycle 2 et 3]

Ce jeu est une initiation ludique à la botanique et un agréable moyen de découvrir les plantes de nos campagnes : les plantaginacées, les renonculacées, les gentianacées, les primulacées, les amaryllidacées, les violacées, les papavéracées.

• **Mandala Forêt,** Atelier Spirale, Pierre Giraud, Les Mandalas Milieux, 2001
[Cycle 2 et 3] . **Cote J 513**

Jeu en bois pour aborder avec des groupes de tous niveaux, les notions de milieux naturels et de chaînes alimentaires…
Ce puzzle en bois représente l'écosystème de la forêt avec 24 espèces animales et végétales typiques et permet de travailler sur les transferts d'énergie à l'intérieur de cet écosystème. Il aborde de façon ludique les notions de chaînes alimentaires et de photosynthèse dans un milieu donné mais aussi la flore et la faune de ce milieu.

L'ALIMENTATION :

• **Bon appétit,** Rastoin-Faugeron, Françoise, Nathan, 2010 **Cote J 601**
[Cycle 1 et 2]

Tous à table ! Un jeu de plateau pour faire prendre conscience aux enfants, d'une façon ludique, de l'importance de l'équilibre alimentaire sur leur santé et leur développement.

Les aliments sont classés en 6 groupes, d'une couleur différente. L'objectif du jeu est d'avoir rempli son plateau-repas avec 1 seul aliment de chacun des 6 groupes. Sur le plan de jeu, 6 selfs sont illustrés, représentant les 6 groupes d'aliments. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent sur des cases-couleurs (les mêmes que les groupes d'aliments) et des cases-consignes, qui leur permettent d'obtenir des jetons-aliments.
Dans la notice, un tableau récapitulatif des aliments et leurs principaux nutriments.

Contenu : 1 plan de jeu (L/l 60 x 32 cm)
4 plateaux-repas cartonnés (L/l 23 x 13,5)
48 jetons-aliments en photos
4 pions en bois
1 dé
1 sac en tissu
1 règle du jeu

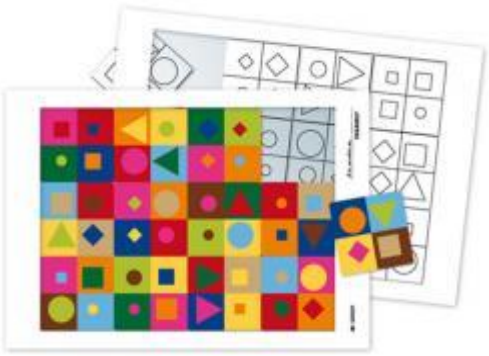
L'ÉNERGIE:

• **Le laboratoire de l'énergie,** Hallman, Steve, Hatier, 2004. **Cote J 602**
[Cycle 3]

Découvrir les différentes formes sous lesquelles l'énergie se manifeste (solaire, électrique, chimique, éolienne, calorifique, sonore) ou les transformations qu'elle peut subir.
Apprendre à construire une roue hydraulique, un aéroglisseur, un moteur électrique, un anémomètre, un four solaire...

LES ARTS

• Boëche, Serge, **Puzzle art à la manière de Vasarely**, Sedrap, Pico.
[Cycle 1-2-3] **Cote J 701**



Ce puzzle sert de support à l'expression des enfants dans le domaine des arts plastiques. Les activités pédagogiques qu'offre ce concept s'inscrivent au plus près des dernières instructions et recommandations ministérielles.

Concept : Ce puzzle permet à l'enfant de réaliser une multitude de créations (plusieurs milliers), ce qui sollicite la « pensée divergente », trop peu sollicitée dans la vie scolaire et sociale de l'enfant et pourtant indispensable pour un développement harmonieux.

Description : Le puzzle est composé de 12 pièces. Chaque pièce comporte des éléments graphiques originaux qui sont des éléments de composition du peintre concerné, adaptés de telle sorte qu'au milieu de chaque pièce il y ait toujours un point de jonction. C'est ainsi que l'enfant peut déplacer les 12 pièces librement et pourra obtenir une composition artistique.
Au verso de chaque pièce se trouvent les mêmes éléments graphiques, mais seuls les traits noirs apparaissent pour permettre la photocopie grâce au fond de puzzle transparent.

Contenu : 1 fond transparent
12 pièces
1 feuillet

• **La boîte de l'art,** Larroche, Caroline, Delavaux, Céline, Marabout, 2011.
[Cycle 2 et 3] **Cote J 702**

Un coffret qui propose près de 80 énigmes savoureuses et inventives et leurs réponses, traitées avec sérieux et humour permettant de voyager à travers la peinture, la sculpture, le dessin. 80 questions réparties sur 6 catégories : « Les mots dans l'art », « les artistes célèbres », « Les plus… dans l'art », « Architecture, monuments et patrimoine », « Les musées du monde » et « Anecdotes ».

Contenu : 80 cartes
1 livret (les règles du jeu et les réponses détaillées)

• **Le maçon et l'architecte,** Chausson, Jeanne, Doussot, Monique, CRDP de l'académie d'Orléans Tours, 2003. **Cote J 703**
[Cycle 3]

Le maçon et l'architecte est un jeu éducatif sur la construction d'une maison sensibilisant les enfants de huit ans et plus aux questions liées à l'environnement. Véritable projet pédagogique interdisciplinaire, le jeu permet aux enfants, tout en développant leur maîtrise de la langue par la lecture des textes, d'aborder des notions scientifiques comme les aires, l'échelle, les angles...

Contenu : 1 plateau de jeu,
2 dés
4 pions
2 livrets d'accompagnement
1 livret pédagogique

• **Le jeu de l'oeil**, CRDP de l'académie de Strasbourg, Musées de la Ville de Strasbourg et l'IUFM d'Alsace, 2006 **Cote J 704**

[Cycle 2-3]

Jeu collectif où il n'y a ni gagnant, ni perdant, permettant de découvrir les oeuvres d'art dans toutes leurs dimensions, que ce soit lors d'une visite au musée, ou à partir de reproductions (6 oeuvres sont proposées dans la boite, mais les questions peuvent s'appliquer à tout autre tableau). Des questions et des consignes plastiques amènent les joueurs à modifier leur regard sur l'oeuvre, et à l'apprécier selon les points de vue de différents acteurs (artiste, conservateur de musée, agent d'accueil, visiteur).

Contenu : 1 plateau de jeu cartonné,
4 pions,
1 dé
70 cartes
6 reproductions d'œuvres d'art
1 livret d'accompagnement

Règles du jeu : Le *Jeu de l'œil* se joue de 2 à 16 joueurs, à partir de 5 ans en compagnie d'un adulte et à partir de 9 ans en autonomie. Il se joue idéalement dans un musée, mais peut également se jouer dans un cadre scolaire ou familial devant une reproduction.

Les questions et activités plastiques proposées par le jeu permettent d'explorer les richesses d'une œuvre d'art figurative en deux dimensions. Elles ne sont pas adaptées pour appréhender le volume, les installations ou l'art abstrait.

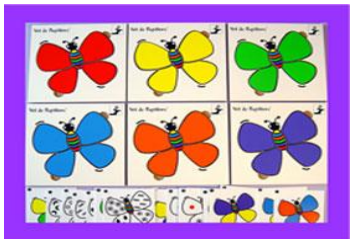
FORMES ET COULEURS :

• **Les petits pêcheurs,** Editions du Grand Cerf. **Cote J 705**
[Cycle 1]

Jeu de discrimination visuelle consistant à trouver à partir des fiches consignes les poissons. Les positionner en fonction des points de couleurs, et/ ou de la taille, de la graphie.

Contenu : 6 plateaux de cinq pièces ;
3 séries de 6 cartes consignes pour 5 niveaux de jeu
1 Fichier Pédagogique : 20 fiches d'évaluation des compétences

• **Vol de papillons,** Editions du Grand Cerf, Jeux d'observation pour les petits. **Cote J 706**
[Cycle 1]



Objectifs pédagogiques: Repérage des couleurs et des graphismes.

Progression : Agencement des pièces de puzzles à partir d'une consigne : bicolore, quadricolore, graphies, mixte.

Contenu :
6 puzzles de 4 pièces imprimées recto-verso de couleurs ou de graphies différentes ;
24 fiches «consigne» indicées sur 4 niveaux de difficulté.

FRANÇAIS

GRAMMAIRE, ORTHOGRAPHE :

• **Verbatout : être,** Préville, Sophie, Viel, Claire, Passe-Temps, 2009
[Cycle 2 et 3] **Cote J 801**

Le but du jeu est d'amener l'enfant à reconnaître, apprendre et mémoriser les conjugaisons du verbe «être» à l'indicatif présent, au passé composé, à l'imparfait, au futur simple, au conditionnel présent, au plus-que parfait et au subjonctif présent.
Basé sur le «Jeu des 7 familles», l'élève doit réunir plus de familles que les autres joueurs pour gagner. Une famille est composée du verbe «être» conjugué à un temps précis.

Contenu : 42 cartes de conjugaisons
3 cartes «verbatout» ;
3 cartes «verbevol» ;
6 cartes «verbencore»
les règles du jeu.

• **Verbatout : avoir,** Préville, Sophie, Viel, Claire, Passe-Temps, 2009
[Cycle 2 et 3] **Cote J 802**

Le but du jeu est d'amener l'enfant à reconnaître, apprendre et mémoriser les conjugaisons du verbe «avoir» à l'indicatif présent, au passé composé, à l'imparfait, au futur simple, au conditionnel présent, au plus-que parfait et au subjonctif présent.

Basé sur le «Jeu des familles». L'élève doit réunir plus de familles que les autres joueurs pour gagner. Une famille est composée du verbe «avoir» conjugué à un temps précis.

.

Contenu : 42 cartes de conjugaisons
3 cartes «verbatout» ;
3 cartes «verbevol» ;
6 cartes «verbencore»
les règles du jeu.

LANGAGE, LECTURE ET COMPRÉHENSION

• **L'allonge-phrase**, Pigeon, Marie-Claude, Khalil, Michelle, Passe-Temps, 2007. **[Cycle 2]** **Cote J 803**

Le but est d'amener l'enfant à allonger la phrase par l'ajout d'un complément de phrase, d'augmenter le vocabulaire expressif et de permettre à l'enfant de juger de la valeur sémantique d'un énoncé.

L'élève pige une carte et fait tourner la flèche sur la roulette. Il doit ensuite produire une phrase qui correspond à l'image figurant sur la carte pigée à laquelle il ajoute un complément de phrase.

Ce jeu contient 1 règle de jeu ; 2 roulettes illustrant divers lieux (roulettes 1 et 2) ; 1 roulette illustrant les quatre saisons (roulettes 3) ; 12 cartes-images pour la roulette 1 ; 12 cartes-images pour la roulette 2 ; 24 cartes-images pour la roulette 3 ; 1 tableau de pointage ; 1 fiche explicative du jeu

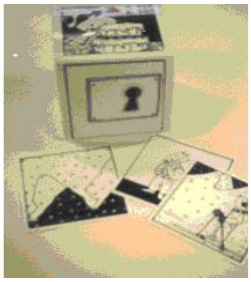
• **Idéogrammes,** Editions du Grand Cerf. **Cote J 804**
[Cycle 2]

Le jeu qui contient 114 cartes et 1 mode d'emploi, permet en grande section et CP de mettre en place la fonction du code écrit.

Les couleurs correspondent à différents groupes de mots : jaune pour les noms ; rouge pour les verbes ; blanc pour les adjectifs ; bleu pour les adverbes et prépositions ; vert pour les articles. L'élève est amené à décoder le message ou à le fabriquer ; il peut également l'enrichir ou le simplifier.

• **Maximagine,** Editions du Grand Cerf. **Cote J 805** **[Cycle 1 et 2]**

L'idée du jeu est de faire s'exprimer le joueur en lui montrant des illustrations en noir et blanc. Ce jeu va permettre de développer l'imagination, travailler la causalité, les conséquences, les buts. Il développe également la structuration temporelle et favorise l'expression orale et aide du coup à l'enrichissement du vocabulaire. On peut également l'utiliser pour s'entraîner à l'expression écrite.



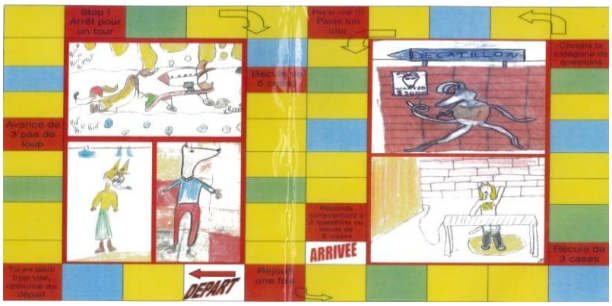
Les images illustrent les aventures d'un personnage appelé Max et présentent des objets, des situations de la vie quotidienne, des scènes inhabituelles et des expressions de sentiments. Elles invitent l'enfant à imaginer de nombreuses histoires et à s'exprimer oralement. Les joueurs plus jeunes peuvent décrire une image à la fois, imaginer ce qui a pu se passer avant et après ou poser des questions pour deviner ce qui est représenté sur une image cachée. Les plus âgés inventent une histoire à l'aide de plusieurs images sélectionnées ou tirées au hasard ou précisent ce qui a pu se passer entre 2 images.

Ce jeu contient 50 images. Possibilité de jouer à 2 à 4 joueur(s). Durée : 20 min

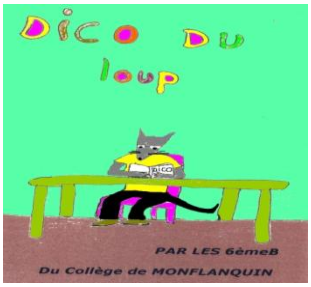
• **Le Jeu du loup 1,** Jeu crée par collège et école de Monflanquin, école de Montagnac et Monségur. **Cote J 806**

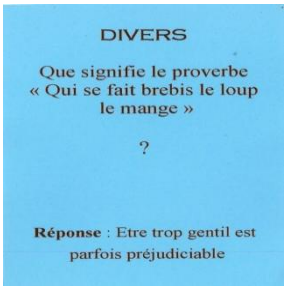
[Cycle 3]

- ✓ 2 livres
- ✓ 1 planche de jeu
- ✓ 3 paquets de cartes
- ✓ 1 règle du jeu



Ce jeu a été créé par 3 écoles et une classe de 6e, c'est une sorte de "trivial poursuite".





• **Le jeu du loup 2**, Nathan. **Cote J 807**

[Cycle 1 et 2]

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Loup y es-tu ? Non, je mets ma chemise?... Le loup s'habille donc au fur et à mesure de la partie. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide. Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent la chanson ? Promenons-nous dans les bois? Le frisson s'installe. Un jeu convivial, à mener ensemble ou seul contre le loup.

Caractéristiques techniques :

1 plateau de jeu représentant le territoire du bois, 1 loup magnétique à habiller et son chevalet, 5 vêtements et accessoires magnétiques, 30 petits jetons (5 fraises, 5 mûres, 5 fleurs, 5 champignons, 5 escargots, 5 papillons), 16 jetons ronds, 4 feuilles de jeu individuelles "cueillette", 1 sac en tissu, 1 notice. Plateau de jeu en carton épais, vernissé

• **Drôles de bobines,** Editions du Grand Cerf. **Cote J 808**
[Cycle 1et 2]

C'est un jeu d'écoute et de compréhension orale et écrite qui consiste à dessiner des personnages d'une famille en fonction des consignes que l'on doit lire ou écouter. Chaque production est ensuite comparée au modèle et à celles réalisées par les camarades.

Objectifs pédagogiques : Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage à découvrir. A l'écoute et à la compréhension de chaque détail, le joueur dessine et découvre au fur et à mesure «la drôle de bobine».

- **Atelier des contes**, D. Chauvel, Nathan **Cote J 811**

[Cycle 2]

Ensemble de 55 cartes représentant un élément clé du déroulement d'un conte pour appréhender la structure de l'histoire. 9 contes traditionnels sont présentés : "Boucle d'Or", "La Petite Poule rousse", "Les Trois Petits Cochons", "Les Aventures de la petite souris", "Le Petit Chaperon rouge", "Blanche-Neige", "Cendrillon", "La Belle au bois dormant", "Le Petit Poucet".

Chaque boîte contient 55 cartes et 1 notice pédagogique.

PHONOLOGIE, SYLLABES, LETTRES, ...

• **Gram'animo,** Editions du Grand Cerf. **Cote J 809**
[Cycle 2 et 3]

Ce jeu met en scène des animaux dans des situations pour le moins inhabituelles qui attirent l'attention de l'enfant et permettent une meilleure compréhension de la construction des phrases. Les différents jeux offrent de multiples possibilités de comparaison entre des images assez proches qui incitent l'enfant à construire des énoncés de plus en plus précis.

Pour les jeunes enfants, ce matériel servira à développer leur langage. Il les aidera à préciser leur application et leur parole. Il les aidera également dans l'élaboration de leurs premières phrases.

Gram'animo permet d'aborder le féminin, masculin, le singulier, pluriel, les pronoms personnels sujets, le temps des verbes, les voies actives, passives, le COD, la négation, les phrases comparatives….

- **Syllabozoo GS/CP RASED**, Ouzoulias, André, Méhée, Loïc, Retz, 2005, 24 p. **Cote 810**

[Cycle 2]

PARLER POUR APPRENDRE... A CONSTRUIRE LES PREMIERES CONNAISSANCES SUR LA RELATION ORAL-ECRIT.

Sous une forme ludique, en jonglant avec les noms et les images de 24 animaux, le "Syllabozoo" permet aux enfants d'apprendre à segmenter et combiner les syllabes orales

(activités phonologiques), ainsi qu'écrites (principe graphophonologique).Ce travail au niveau du composant, le plus accessible à tous les enfants (la syllabe), facilite la compréhension ultérieure du principe alphabétique.

Chaque fiche est découpée verticalement par le milieu, ce qui isole à la fois les deux syllabes du nom (tous les noms sont bisyllabiques) et les deux parties, avant et arrière, de l'animal. On peut ainsi former, par recombinaison, toutes sortes d'animaux chimériques, comme le "torpion" (avec l'avant d'une tortue et l'arrière d'un scorpion).

Deux jeux de caches permettent de masquer soit l'image de l'animal chimérique,soit son nom.

Dans le **premier cas**, le nom écrit, qui reste apparent, permet de savoir quel est cet animal : les enfants sont en situation de lecture. Ils vérifient leur anticipation en soulevant les caches.

Dans le **second cas**, c'est l'image qui reste apparente : les enfants doivent écrire le nom correspondant puis vérifient en soulevant les caches.

Dans ces deux situations (lecture et écriture), les trois posters, qui représentent les 24 animaux du Syllabozoo, constituent les références qui permettent à tous de réussir avant même de savoir lire.

LE MATERIEL

- Un **chevalet avec caches**, qui contient les 24 fiches (soit 48 demi-fiches).
- Les **3 posters-références** avec les noms écrits au recto en minuscules pour les situations de lecture, et au verso en capitales pour les situations d'écriture avant l'usage de la cursive.
- Un **guide pédagogique de 24 pages** qui présente des activités et une progression de la GS au CP, de précieux éclairages sur l'apprentissage de la lecture avant l'entrée dans le principe alphabétique, et des planches à photocopier pour des jeux complémentaires.